

# REDESAIN PERPUSTAKAAN DAERAH DI MANADO

## “*PENELUSURAN MAKNA EDUKATIF DAN REKREATIF DALAM ARSITEKTUR*”

**Iqnasya Eliza Pinkan Sampouw<sup>1</sup>**  
**Julianus A. R. Sondakh<sup>2</sup>**  
**Surjadi Supardjo<sup>3</sup>**

### **ABSTRAK**

Perpustakaan merupakan sarana pendidikan nonformal dan informal, artinya perpustakaan merupakan tempat belajar diluar bangku sekolah maupun juga tempat belajar dalam lingkungan pendidikan sekolah. Dimana perpustakaan sebagai sumber informasi yang menyimpan karya manusia, karya cetak seperti buku, majalah, dan sejenisnya serta karya rekaman seperti kaset, piringan hitam, dan sejenisnya. Perpustakaan juga menjadi sumber informasi yang menjadi acuan dalam mencari literatur.

Dalam menarik minat pengunjung perpustakaan memerlukan sebuah desain ruang-ruang yang bisa menarik minat baca pengunjung perpustakaan karena tatanan fisik merupakan salah satu dasar dalam memenuhi kebutuhan dasar beraktivitas, mempengaruhi penampilan, perasaan, dan kepribadian setiap orang / pengunjung, dan dalam perancangan “Redesain Perpustakaan Daerah” ini penulis menggunakan penerapan tema “Edukatif dan Rekreatif dalam Arsitektur”.

Edukasi merupakan fungsi utama dalam sebuah perpustakaan. Edukatif dalam sebuah perpustakaan dapat diwujudkan melalui penyediaan berbagai macam sarana dan fasilitas belajar serta sumber informasi yang lengkap, baik secara manual berupa buku maupun digital berupa audio visual. Dan dimana Rekreatif adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi, yang biasanya dilakukan saat seseorang memiliki waktu luang ketika terbebas dari pekerjaan atau tugas.

*Kata kunci : Perpustakaan, Edukatif, Rekreatif.*

### **I. PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk mewujudkan tujuan Negara, seperti yang terdapat pada UUD 1945 alinea ke-4 dan Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN), yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan masyarakat yang adil dan makmur. Segala hal harus terus diupayakan untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas diantaranya dengan terus melengkapi sarana dan prasarana penunjang, salah satunya adalah perpustakaan. Pada saat ini tiap sekolah, perguruan tinggi atau instansi umumnya sudah memiliki perpustakaan sendiri, tetapi seringkali koleksi yang dimiliki masih terbatas dan penggunaanya hanya untuk kalangan sendiri. Perpustakaan yang dapat dipakai dan dipergunakan oleh setiap orang tanpa dibatasi keanggotaannya sangat dibutuhkan, dan hal ini dapat dipenuhi oleh Perpustakaan Umum Daerah khususnya di Manado.

<sup>1</sup> Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

<sup>3</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

Jika dilihat dari segi fungsinya sebagai sarana baca dan informasi, Perpustakaan Umum Daerah kota Manado ini belum memiliki fasilitas ruang yang lengkap, seperti pada koleksi audio visual yang belum dapat digunakan secara maksimal karena belum memiliki ruang audio visual. Selain itu, kebutuhan untuk mengakses data lewat internet belum bisa difasilitasi dengan maksimal karena computer yang bisa dipakai untuk akses internet hanya ada 1 set. Padahal internet sangat dibutuhkan bagi para pengunjung. Maka jika di fasilitasi dengan maksimal perpustakaan ini dapat menghidupkan atau bisa memberi warna baru pada Perpustakaan Umum Daerah di Manado.

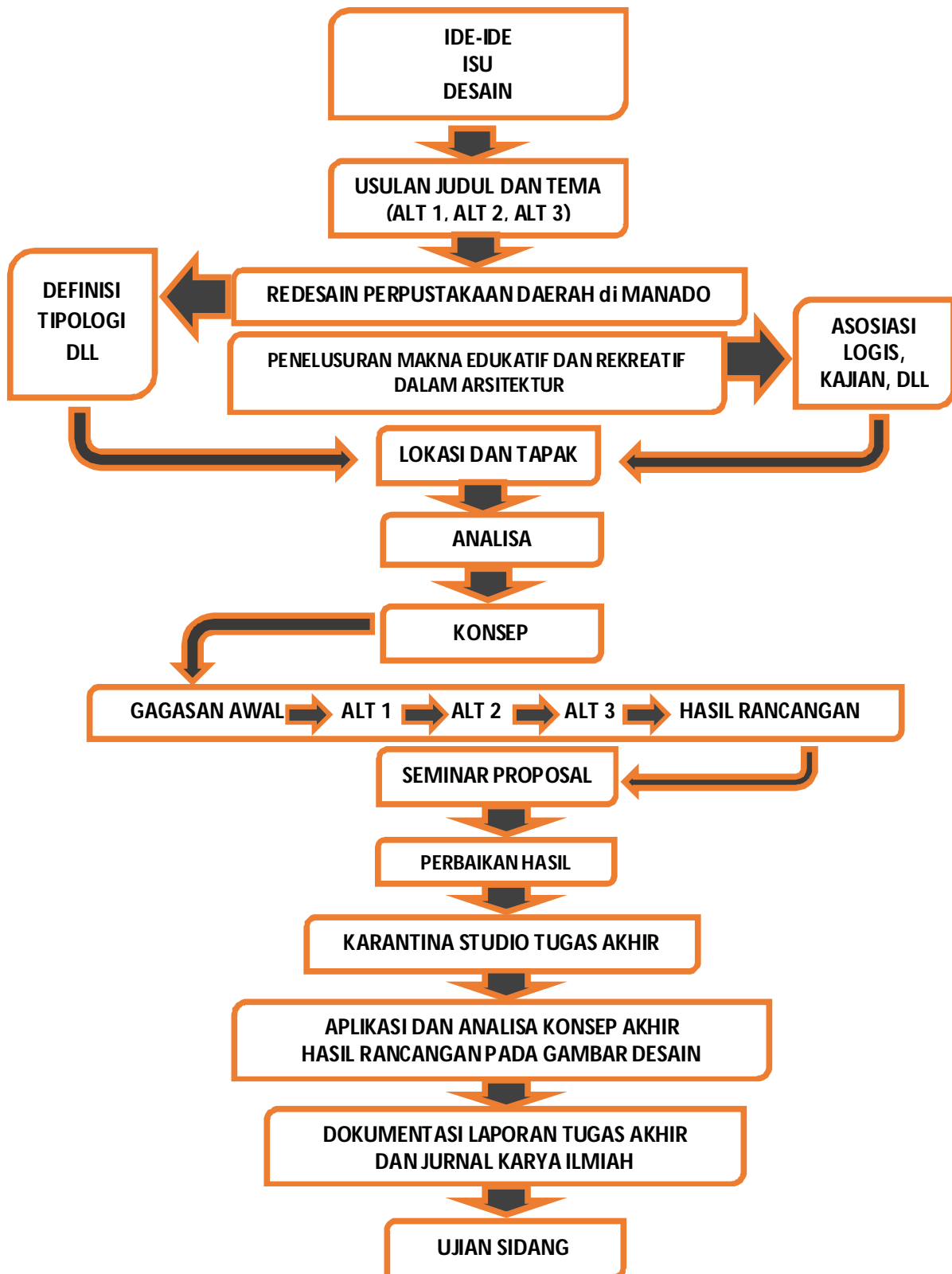
## **II. METODE PERANCANGAN**

Pendekatan perancangan dilakukan melalui :

- Pendekatan Tematik. Tema yang diambil adalah “Penelusuran Makna Edukatif dan Rekreatif dalam Arsitektur” dimana tema ini berkaitan dengan fungsi perpustakaan.
- Pendekatan Tipologi Objek. Pengidentifikasi tipe/tipologi dan tahap pengolahan tipe.
- Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan. Perlu dilakukan analisis pemilihan lokasi site dan analisis tapak beserta lingkungan sekitar.

## **PROSES PERANCANGAN DAN STRATEGI PERANCANGAN**

Dengan mengacu pada proses desain generasi II oleh John Zeisel dalam bukunya *Inquiry by Design : Tools for Environment Behaviour Research*, maka proses perancangan yang dilakukan pada objek Redesain Perpustakaan Daerah di Manado adalah sebagai berikut :



Skema 2.1 : Perancangan dan Strategi Perancangan  
Sumber : Iqnasya Eliza Pinkan Sampouw

Proses perancangan di atas dilakukan dengan menggunakan berbagai macam strategi desain seperti :

- Wawancara. Dalam hal ini menganalisa dan merangkum pendapat-pendapat hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan dosen penguji dan narasumber yang berkaitan dengan judul serta tema yang diangkat.
- Studi Literatur. Untuk mendapatkan dan mempelajari penjelasan mengenai judul dan tema desain.
- Observasi lapangan. Melakukan pengamatan langsung pada lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan sehingga kondisi lokasi dapat diketahui dengan jelas.
- Studi Komparasi. Mengadakan studi komparasi dengan objek atau fasilitas sejenis atau hal-hal kontekstual yang berhubungan dengan objek desain yang sumbernya diambil melalui internet, buku-buku, majalah, dan objek yang sudah terbangun.
- Eksperimen Desain. Menguji cobakan gagasan desain melalui proses transformasi sampai pada perwujudan ide-ide desain 2 dimensi maupun 3 dimensi.
- Studi image. Menilai objek-objek secara visual untuk merumuskan konsep-konsep desain yang diperlukan.

### **III. KAJIAN OBJEK PERANCANGAN**

#### **1. Pengertian Objek Rancangan**

Pengertian dari *"Redesain Perpustakaan Daerah di Manado"* Merancang kembali suatu objek dalam hal ini Perpustakaan, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan tanpa menghancurkan keseluruhan bentuk awal bangunan.

##### **a. Pemahaman Objek Rancangan**

Perpustakaan umum merupakan tempat atau lokasi yang menghimpun koleksi buku, bahan cetakan serta rekaman lain untuk kepentingan masyarakat umum.

##### **b. Peran dan Fungsi Objek Rancangan**

Perpustakaan umum merupakan tempat untuk menghimpun masyarakat dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan serta menyediakan bermacam bahan koleksi bagi semua tingkatan usia mulai dari anak-anak, remaja, dewasa sampai lanjut usia, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Oleh karena itu, perpustakaan umum mempunyai nilai strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa karena fungsinya melayani semua lapisan masyarakat sebagai sarana pembelajaran

#### **2. PROSPEK DAN FISIBILITAS PROYEK**

##### **a. Prospek Proyek**

Kota Manado merupakan salah satu daerah pusat pendidikan dari berbagai daerah. Maka dari itu perlu dilengkapi dengan sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pendidikan yang ada. Salah satunya adalah dengan adanya perpustakaan. Perpustakaan sebagai saran untuk mencari berbagai macam informasi yang ada dan terjadi di Dunia. Dalam suatu Negara, pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk dikedepankan. Terlebih khususnya di Negara kita yaitu Indonesia dimana dalam UUD 1945 alinea ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan

menciptakan masyarakat yang adil dan makmur. Maka dari itu penulis berharap dengan adanya perencanaan (Redesain perpustakaan) ini dapat menjawab keluhan masyarakat umum dalam mencari informasi yang di butuhkan dan serta dapat menarik minat pengunjung.

b. Fisibilitas Proyek

Ditinjau dari aspek fisibilitas, sebuah perpustakaan Sebagaimana gambaran kondisi perpustakaan merupakan penyedian informasi dimana merupakan hal yang sangat penting karena berperan sebagai akses untuk mendapatkan berbagai informasi pengetahuan.

Kota Manado sebagai ibukota propinsi Sulawesi Utara tentunya harus memiliki fasilitas-fasilitas penunjang hidup yang lebih maju dibandingkan dengan kota lain di Sulawesi Utara. Salah satunya adalah fasilitas di bidang pendidikan, hal ini dapat dilihat dari banyaknya perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Secara tidak langsung jumlah mahasiswa mengalami peningkatan dan juga peningkatan jumlah pengguna jasa perpustakaan yang ingin mendapatkan informasi yang bersumber dari buku-buku dan literatur. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka dibutuhkan fasilitas berupa perpustakaan yang mampu menopang masyarakat maupun pelajar untuk dapat mencari refrensi dan menggali informasi melalui buku-buku dan media internet.

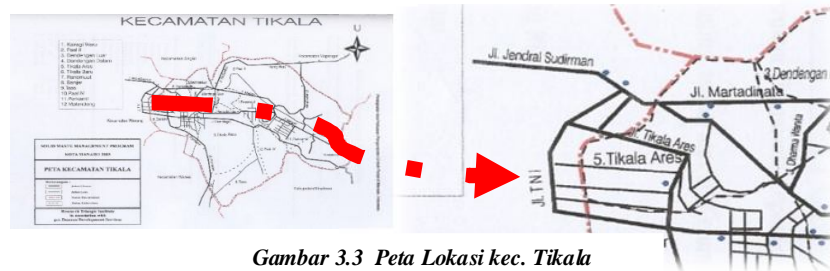
### 3. Lokasi dan Tapak

Berdasarkan strategi pengembangan struktur tata ruang kota serta berdasarkan bangunan perpustakaan yang sudah ada sebelumnya dimana judul rancangan adalah Redesain Perpustakaan Daerah (di manado) maka lokasi terpilih pada lokasi yang sudah ada tepat dimana perpustakaan itu dibangun yaitu Lokasi site di Kec. Tikala yang berseberangan dengan kantor walikota, berhadapan dengan Lapangan Sparta Tikala.

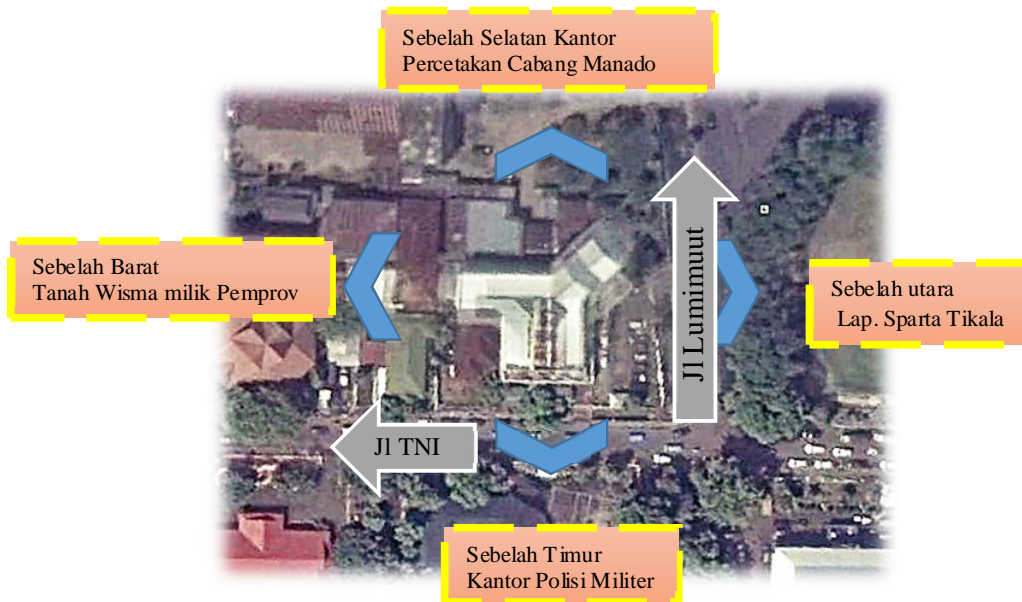


*Gambar 3.1 Peta Provinsi Sulawesi Utara  
Sumber : Google*

*Gambar 3.2 Peta Kota Manado  
Sumber : Google*



*Gambar 3.3 Peta Lokasi kec. Tikala  
Sumber : Data PWK*



*Gambar 3.4 Lokasi Site  
Sumber : Google Earth*

#### 4. Studi Komparasi Proyek

Studi Komparasi bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang objektif terhadap arah perencanaan proyek dengan cara melihat dan membandingkan tempat-tempat atau bangunan/objek yang sejenis dengan proyek yang akan direncanakan, sehingga dapat memperoleh gambaran yang nyata dalam mendukung proses perencanaan dan perancangan objek. Studi kasus diperlukan sebagai data literatur pada bab berikutnya. Dalam melakukan studi ini, bangunan-bangunannya dibedakan berdasarkan pada tiga ketentuan meliputi tipologi fungsi, tipologi histori kultural dan tipologi geometri.



*Gambar McLennan Library Building*



*Gambar Seattle Public Library*



*Gambar Killam Library*

*Gambar 3.5 Studi Komparasi  
Sumber : Google*



#### IV. Tema Perancangan

##### a. Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

Dalam ilmu arsitektur tema dapat dikatakan sebagai titik berangkat atau acuan dasar dalam proses perancangan, serta sebagai nilai keunikan yang mewarnai keseluruhan hasil rancangan. Tema juga dapat diartikan sebagai koridor dalam pemecahan masalah perancangan. Tema yang diangkat dalam perancangan “*Redesain Perpustakaan Daerah di Manado*” yaitu “*Penelusuran Makna Edukatif dan Rekreatif Dalam Arsitektur*”.

Dasar pertimbangan dari pengambilan *Penelusuran Makna Edukatif dan Rekreatif Dalam Arsitektur* adalah karena objek Perpustakaan yang mewadahi kegiatan pendidikan belajar. Dalam hal ini tema akan dititik beratkan pada kegiatan belajar atau aktifitas dalam belajar/membaca. Dimana dari segi arsitektur tingkat kenyamanan seseorang dalam mencari informasi disuatu tempat menjadi factor utama. Maka dari itu tema *Edukatif dan Rekreatif* bertujuan menghadirkan ruang-ruang yang mampu memberi kesan dan rasa nyaman saat ingin mencari informasi. Juga agar bisa menarik minat pengunjung.



Gambar 4.1 Contoh Aplikasi Tema Pada Perancangan Interior  
Sumber : Google

b. Kajian tema secara teoritis

**Edukatif** menurut kamus besar bahasa Indonesia, edukasi berarti pendidikan. Edukasi atau pendidikan bisa diperoleh dari banyak sarana baik secara formal yaitu sekolah, maupun nonformal yaitu membaca, menonton film, mendengarkan music, bahkan melalui bersosialisasi. Pendidikan merupakan unsur yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Semakin tinggi pendidikan seseorang, maka akan tercermin tingkah laku, budi pekerti, serta cara pandang yang luas dibandingkan dengan orang yang berpendidikan lebih rendah.

**Edukatif** merupakan fungsi utama dalam sebuah perpustakaan pendidikan dan dunia perpustakaan mempunyai hubungan erat dan saling menguntungkan. Seiring dengan pertumbuhan perpustakaan yang menajak, budaya ilmiah juga ikut berkembang yang kemudain diikuti pula dengan perubahan dunia pendidikan kearah yang lebih baik. Begitu juga sebaliknya, ketika dunia pendidikan maju, maka laju pertumbuhan perpustakaan juga akan lebih baik. Proses pendidikan yang baik akan merangsang pertumbuhan perpustakaan.

*Contoh tema Edukatif dalam perancangan interior perpustakaan :*





*Contoh tema Edukatif dalam perancangan eksterior perpustakaan:*



*Gambar 4.3 Contoh Aplikasi Tema Edukatif Pada Perancangan Eksterior*  
*Sumber : Google*

**Rekreatif** adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Rekreasi biasanya dilakukan saat seseorang memiliki waktu luang, ketika terbebas dari pekerjaan atau tugas. Kamus *Webster* mendefinisikan rekreasi sebagai sarana untuk menyegarkan kembali atau hiburan (*a means of refreshment or diversion*). Rekreasi dapat dinikmati, menyenangkan dan bisa pula tanpa membutuhkan biaya. Ada dua bentuk rekreasi, yaitu:

- *Rekreasi dalam ruang*

*Rekreasi dalam ruang* yaitu rekreasi yang dilakukan dalam ruangan sehingga relatif tidak terganggu oleh cuaca. Misalnya menonton film atau membaca buku. Sebagian orang pergi ke perpustakaan untuk membaca buku bacaan ringan dengan maksud untuk merefreshkan pikiran, menghilangkan kepenatan dan kejenuhan setelah menjalankan aktivitas. Secara tidak langsung psikologis mereka terhibur dengan buku yang mereka baca tersebut. Hal ini juga sesuai dengan perpustakaan sebagai fungsi *Rekreatif* yang berarti dapat dijadikan tempat istirahat dengan membaca.



*Gambar 4.4 Contoh Aplikasi Tema Kreatif Pada Perancangan Interior  
Sumber : Google*

- *Rekreasi ruang luar*

rekreasi yang dilakukan di luar ruangan sehingga factor dan kondisi cuaca sangat berpengaruh. Contohnya belajar melalui alam di lingkungan perpustakaan, pengadaan program kegiatan perpustakaan di area Outdoor.



*Gambar 4.5 Contoh Aplikasi Tema Kreatif Pada Perancangan Eksterior  
Sumber : Google*

c. Strategi Implementasi Teori Pada Rancangan

Desain Arsitektur yang Kreatif merupakan respon dari tujuan suatu perancangan yang mengandung muatan rekreasi didalamnya. Yang artinya desain tersebut merupakan suatu desain bangunan yang menghilangkan kepenatan bagi pengunjung.



*Gambar 4.6 Aplikasi Tema Pada Perancangan  
Sumber : Google*

V. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

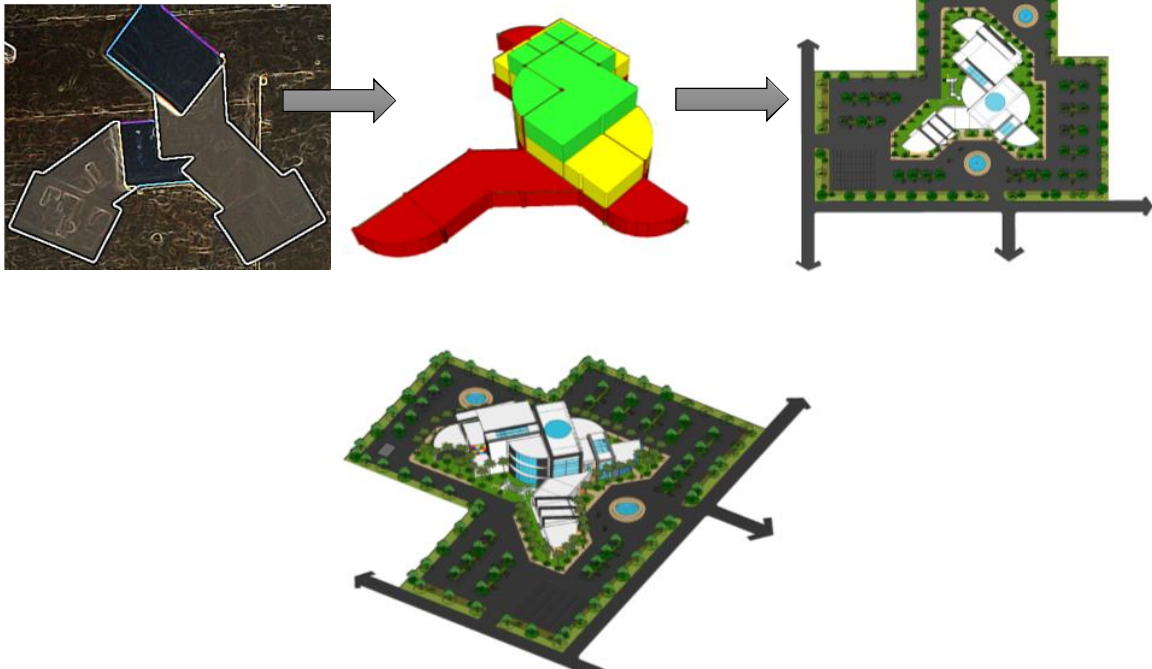
a. Analisa Besaran Site

Total Luas Site (TLS) : 8326 M<sup>2</sup>

Site berada di Kec. Tikala tepatnya di Tikala Ares

b. Konsep Gubahan Bentuk

*Konsep awal perancangan terinspirasi dari tumpukan beberapa buku, dan mengalami penambahan serta pengurangan bentuk.*



*Gambar 5.1 Konsep dan Hasil Perancangan  
Sumber : Ignasya Eliza Pinkan Sampouw*

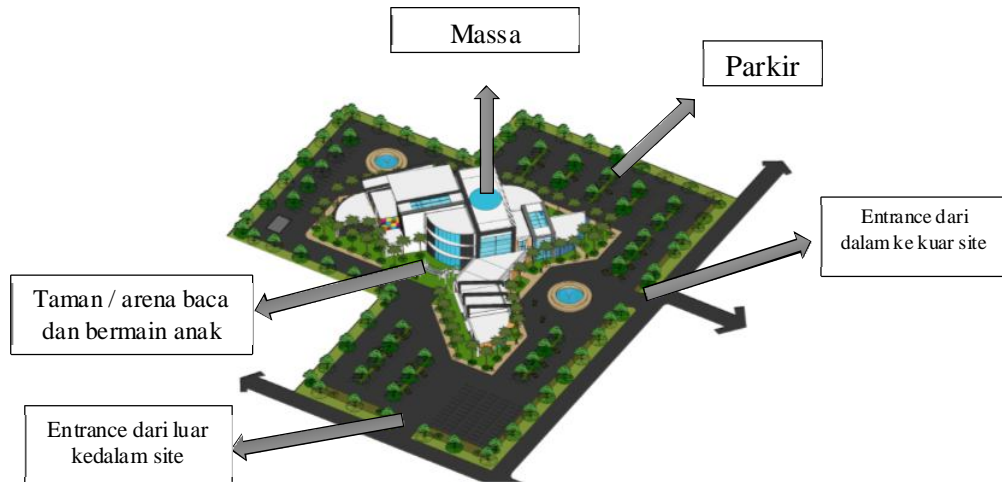


c. Konsep Ruang Luar

Pohon	Rumput	Vocal Point
		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan pohon sebagai peneduh yang juga berfungsi sebagai barier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan rumput guna menutupi tanah agar air hujan mudah meresap dan tidak terjadi genangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan Vocal point sebagai penanda yang dapat menambah daya tarik terhadap objek</li> </ul>

*Gambar 5.2 Konsep Ruang Luar*  
*Sumber : Iqnasya Eliza Pinkan Sampouw*

d. Perletakan Massa / Sirkulasi dan Entrance



*Gambar 5.3 Hasil Perancangan Pola Sirkulasi dan Entrance*  
*Sumber : Iqnasya Eliza Pinkan Sampouw*



*Gambar 5.4 Hasil Perancangan Sirkulasi dan Entrance*  
*Sumber : Iqnasya Eliza Pinkan Sampouw*